

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003). Menurut Daryanto (2010:1), Pendidikan dikatakan juga sebagai pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat, potensi dan keterampilan yang dimiliki dalam menjalani kehidupan. Dalam hal ini banyak cara yang dilakukan pendidik untuk mengembangkan bakat, potensi dan keterampilan. Salah satunya dengan pelajaran matematika.

Matematika merupakan suatu alat untuk mengembangkan cara berpikir manusia. Matematika sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari dan dalam menghadapi kemajuan ilmu dan teknologi (Sundayana, 2015:6). Kemampuan berpikir manusia dapat dikembangkan melalui pembelajaran matematika, karena tujuan pembelajaran matematika disekolah menurut Kurikulum 2013 yaitu diharapkan mampu mengembangkan bakat, potensi, dan keterampilan serta aspek afektif.

Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dalam kepentingan hidup pada lingkungannya, untuk mengembangkan pola pikirnya, dan untuk mempelajari ilmu-ilmu yang kemudian (Harso dkk, 2008:1.5).

Pada dasarnya seorang guru matematika, sesuai dengan perkembangan siswanya harus mengusahakan agar fakta, konsep, operasi ataupun prinsip dalam matematika terlihat konkrit (Soedjadi, 2007:13). Melalui proses abstraksi dan asimilasi, objek matematika dalam pikiran yang bersifat abstrak tersebut dapat dibantu pemahamnya dengan benda-benda nyata yang sifatnya konkrit sebagai perantara atau visualisasinya.

Menurut Majid (2014:9) anak usia sekolah dasar yang sedang berada pada tahapan operasi konkret, mulai menunjukkan perilaku belajar sebagai berikut: (1) Mulai memandang dunia secara objektif, bergeser dari satu aspek situasi ke aspek yang lain secara reflektif dan memandang unsur-unsur secara serentak; (2) Mulai berpikir secara operasional; (3) Mempergunakan cara berpikir operasional untuk mengklasifikasikan benda-benda; (4) Membentuk dan mempergunakan keterhubungan aturan-aturan, prinsip ilmiah sederhana, dan mempergunakan hubungan sebab akibat; dan (5) Memahami konsep substansi, volume, zat cair, panjang, lebar, luas, dan berat.

Untuk menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas, guru seringkali menemukan kesulitan dalam memberikan materi pembelajaran. Khususnya guru matematika yang masih menunjukkan kekurangan dan keterbatasan dalam memberikan gambaran konkrit dari materi yang disampaikan, hal tersebut mengakibatkan kurangnya penguasaan materi dan tidak meratanya efektivitas pembelajaran yang dicapai oleh peserta didik. Dari hasil observasi yang peneliti lakukan saat kegiatan magang di dua sekolah dasar yang berbeda, yaitu SDN 01 Punten Batu dan SDN 03 Lowokwaru Malang, ada beberapa faktor yang mengakibatkan kendala dalam pembelajaran matematika diantaranya yaitu

kesulitan siswa dalam pemahaman konsep-konsep matematika, tidak adanya media yang mendukung pembelajaran, dan pembelajaran matematika yang cenderung tidak menarik, kering makna, dan tidak dinamis.

Rendahnya penguasaan matematika yang dialami guru dan peserta didik juga diakui oleh guru kelas II SDN 08 Gerajagan Kab Banyuwangi. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan penulis dengan guru kelas pada tanggal 29 Oktober 2015, diperoleh informasi bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam menghitung perkalian karena disekolah belum tersedia media pembelajaran matematika yang menarik bagi siswa. Dalam pembelajaran materi perkalian belum ada media yang digunakan, siswa masih menggunakan jari mereka untuk menghitung soal perkalian dengan arahan dari guru. Dalam setiap latihan soal sumatif materi perkalian, biasanya siswa yang dapat menyelesaikan hanya 5 samapai 6 siswa dari 20 siswa.

Untuk dapat membantu memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru dan mudah dipahami serta dimengerti oleh siswa maka dibutuhkan media. Pada pembelajaran matematika khususnya materi operasi bilangan perkalian, keterbatasan media ini dapat diatasi dengan pengembangan media berupa alat peraga untuk meningkatkan kemampuan berhitung perkalian. Media memberikan kontribusi positif dalam suatu proses pembelajaran. Pembelajaran yang menggunakan media yang tepat akan memberikan hasil yang optimal bagi pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajarinya (Sundayana, 2015:3).

“Media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa”

(Haryono, 2014:48). Adanya media pembelajaran dapat memberikan rangsangan bagi siswa untuk melaksanakan proses pembelajaran. Pada proses pembelajaran dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membangkitkan perhatian siswa, memperjelas materi yang disampaikan, dan memberi motivasi siswa (Sumanto, 2010:50).

Media pembelajaran yang ingin peneliti kembangkan sebagai alternatif untuk menyelesaikan permasalahan materi perkalian adalah media “KOBBER” (Kotak Berhitung). Peneliti mencoba mengembangkan media kotak berhitung karena untuk membantu dan memudahkan siswa dalam memahami materi operasi bilangan perkalian, meningkatkan efektivitas pembelajaran, dan mengeksplorasi kemampuan siswa dalam ranah aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Media kotak berhitung merupakan sebuah media pembelajaran yang berbentuk kotak, yang terbuat dari triplek dengan tebal 3cm yang dimodifikasi dari alat serta bahan yang sederhana.

Alasan penulis memilih materi operasi bilangan perkalian karena berdasarkan hasil observasi dan wawancara guru kelas II SDN 08 Gerajagan Kab Banyuwangi, semua siswa masih bingung dalam pemahaman materi, menghitung operasi bilangan perkalian, kurangnya efektivitas pembelajaran, dan minimnya media dalam pembelajaran matematika. Hal inilah yang melatarbelakangi penulis untuk melakukan **“Pengembangan Media “KOBBER” (Kotak Berhitung) Pada Materi Perkalian Mata Pelajaran Matematika Kelas II SD”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas dapat dirumuskan suatu permasalahan, yaitu :

1. Bagaimanakah pemanfaatan media “KOBER” (Kotak Berhitung) pada siswa kelas II SDN 08 Gerajagan Kab Banyuwangi?
2. Bagaimanakah efektivitas pembelajaran dengan menggunakan media “KOBER” (Kotak Berhitung) pada siswa kelas II SDN 08 Gerajagan Kab Banyuwangi?

1.3 Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan diatas, maka tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Mendiskripsikan pemanfaatan media “KOBER” (Kotak Berhitung) pada siswa kelas II SDN 08 Gerajagan Kab Banyuwangi.
2. Mendiskripsikan efektivitas pembelajaran dengan menggunakan media “KOBER” (Kotak Berhitung) pada siswa kelas II SDN 08 Gerajagan Kab Banyuwangi.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan yaitu berupa “KOBER” (Kotak Berhitung) yang berisi tentang konsep dan cara menghitung operasi bilangan perkalian sebagai penjumlahan berulang. Produk ini digunakan dalam pembelajaran tematik, materi perkalian kelas II SD, berikut ini penjelasan konteks isi materi dan bahan pada media “KOBER” yaitu :

A. Tema : Bermain di Lingkunganku (2)

B. Sub Tema : Bermain di Rumah Teman (2)

C. Materi : Perkalian

D. Pembelajaran : I

E. Rancangan Media :

1. Nama Media : KOBER (Kotak Berhitung)

2. Kelas / Semester : 2 / 1

3. Kompetensi Inti :

- 1) Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- 2) Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
- 3) Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- 4) Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

4. Kompetensi dasar

3.2 Mengenal operasi perkalian dan pembagian pada bilangan asli yang hasilnya kurang dari 100 melalui kegiatan eksplorasi menggunakan benda konkrit.

4.2 Menaksir hasil perhitungan dengan strategi pembulatan satuan, pembulatan puluhan, dan pembulatan ratusan.

5. Indikator

- 1) Menyelesaikan soal perkalian menggunakan media “KOBER”
- 2) Menjelaskan perkalian sebagai penjumlahan berulang

- 3) Memeriksa kebenaran konsep pemecahan masalah yang berkaitan dengan perkalian dengan media “KOBER”

6. Tujuan

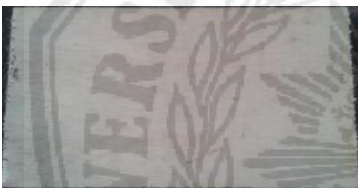




- 1) Siswa dapat mengetahui konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang.
- 2) Siswa dapat menghitung soal perkalian dengan teliti, dan tepat menggunakan media “KOBER”.

7. Langkah Pengembangan

▪ **Alat dan Bahan**

Adapun alat dan bahan yang digunakan sebagai berikut :
Gergaji, paku, palu, cat warna (merah, kuning, biru, putih, dan hijau), engsel, alat bor, triplek, kartu angka, dan kelereng.

▪ **Cara Pembuatan**

Gambar	Langkah-Langkah Pembuatan
	Potong triplek menggunakan gergaji, untuk menjadi beberapa bagian
	Kemudian rangkai potongan triplek untuk membentuk sebuah kotak menggunakan paku dengan panjang disesuaikan
	Buat lubang disalah satu bagian bawah kotak sebagai laci
	Selanjutnya membuat tempat laci dan memberi pegangan di dibagian depan
	Buat lubang-lubang kecil sebanyak 10 lubang, dengan cara bersap. Sap bagian atas 5 lubang dan sap bagian bawah 5 lubang, kemudian pasang bagian lubang-lubang didalam kotak

Gambar	Langkah- Langkah Pembuatan
	Memasang kayu kecil sebagai gantungan angka di setiap atas lubang sebanyak 10
	Memberikan kombinasi warna dengan bagian luar kotak warna merah, putih, kuning, dan biru
	Media kotak berhitung siap untuk digunakan

Produk ini memiliki bentuk kotak, di dalam kotak terapat lubang-lubang kecil sebanyak 10 lubang, diatas setiap lubang terdapat gantungan kayu kecil, dibagian luar bawah kotak terdapat laci, dan diatas penutup kotak terdapat papan soal. Sebelum menggunakan kotak berhitung, terlebih dahulu membaca langkah-langkah penggunaan. Dari segi bentuk, kotak berhitung ini menekankan pewarnaan yang bercorak, lubang-lubang yang terdapat didalam, beberapa benda konkrit sebagai hasilnya, tempat laci yang dapat ditarik. Secara umum dapat digambarkan bahwa kotak berhitung memiliki konsep yang sederhana, namun terdapat kejelasan untuk dijadikan sebagai media pembelajaran.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media “KOBER” (Kotak Berhitung) ini perlu sekali dilakukan karena kebutuhan siswa terhadap adanya media pembelajaran kotak berhitung ini sebagai solusi dalam proses pembelajaran matematika operasi bilangan perkalian untuk efektivitas pembelajaran dan mengenal perkalian sebagai penjumlahan berulang, sehingga guru memiliki alternatif pilihan untuk mengatasi solusi yang sama kedepannya.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dengan adanya pengembangan media “KOBER” (Kotak Berhitung) siswa melaksanakan kegiatan pembelajaran matematika dengan sungguh-sungguh, sehingga menunjukkan tentang aktivitas siswa yang dapat memahami materi operasi bilangan perkalian, yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mengerti operasi bilangan perkalian sebagai penjumlahan berulang, menjadikan guru lebih berinovatif lagi dalam mengembangkan model pembelajaran melalui media pembelajaran yang interaktif. Dikarenakan keterbatasan media ini, maka pengembangan media kotak berhitung dikembangkan hanya untuk siswa SD kelas II dan khususnya membahas materi operasi bilangan perkalian sebagai penjumlahan berulang.

1.7 Definisi Istilah

- a. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003).
- b. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang mendukung ilmu pengetahuan dan teknologi (Sundayana, 2015:6).
- c. Media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa (Haryono, 2014 : 48).
- d. KOBER (Kotak Berhitung) merupakan sebuah media pembelajaran yang berbentuk kotak, yang terbuat dari triplek dengan tebal 3cm yang dimodifikasi dari alat serta bahan yang sederhana.